

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานักศึกษาให้สามารถสร้างสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ภาคปกติ จำนวน 40 คน โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีเลือกตัวอย่างสุ่มแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย (1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (2) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน คือ นักศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีสามารถสร้างสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ได้ จำนวน 40 เล่ม 1 คน ต่อ 1 เล่ม

2. ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านเนื้อหาและการออกแบบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านเนื้อหา ( $\bar{X}=4.05$ ) และด้านการออกแบบ ( $\bar{X}=3.85$ )

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}=4.03$ )

The purpose of this study was to develop student competency in Information Technology: E-Book.

The samples used in this research were senior students in Computer Business Program (40 students), Suratthani Rajabhat University. The sample method is Purposive Sampling.

The instruments in this research consisted of (1) Electronic Book (E-Book) (2) questionnaire about opinion.

The statistics used for analyzing the data were mean and standard deviation.

The research findings were:

1. The students can create E-Book one by one. All of them are 40.
2. Profile of opinion of professors to E-Book in content was so much ( $\bar{X}=4.05$ ) and in design was so much ( $\bar{X}=3.85$ )
3. Profile of opinion of students to E-Book was so much ( $\bar{X}=4.03$ )